

# UdA

## DOSSIER MILITARE

**TOP SECRET**

RAPPORTO  
RISERVATO  
Al Capitano  
Cecchinato \_  
UniPD

# Progetto di una UdA "flipped" [didattica capovolta]

Titolo \_ **MISSIONE F.F.F.** [Fronte Fonte Font]

Sottotitolo \_ Primo approccio alle font

Aspirante docente \_ Contin Andrea Fausto

Tipo di scuola \_ Istituto Istruzione Superiore, Liceo Artistico della Grafica

I.I.S. "Bartolomeo Montagna", via Mora 93 - 36100 VICENZA (VI) | tel. 0444 923446

[http://www.ipsssmontagna.it/attivita\\_studenti/liceo\\_grafico.htm](http://www.ipsssmontagna.it/attivita_studenti/liceo_grafico.htm)

Materia \_ Laboratorio di Grafica & Discipline Grafiche

Classe di concorso \_ A007 Arte della fotografia e della grafica pubblicitaria

Classe e sezione \_ III C

## SCelta DELL'ARGOMENTO CURRICOLARE

**I CARATTERI TIPOGRAFICI**, concetto di "font".

Tema principale \_ primo avvicinamento al tema delle font.

Tema secondario \_ Aldo Pio Manuzio | festina lente (Affrettati lentamente).

Parole chiave: lettere/alfabeto; carattere/font; testo/scrittura.

## PREMESSA O INTRODUZIONE ALLE SCELTE METODOLOGICHE

Tutta l'impostazione della UdA è basata sulla parodia dei videogiochi militari d'azione<sup>1</sup>. Questo per due motivi: ispirarsi ad un mondo vicino ai ragazzi e proporre l'argomento in modalità sfida (con uno stile giocoso). Infatti sono convinto che scoprire, tramite ricerca e investigazione propria, sia una forma molto potente di apprendimento.

L'UdA è articolata in fasi alternate da fare a casa e da svolgere in classe. In particolare ho realizzato 4 piccoli interventi, intesi come indizi, per incuriosire gli studenti.

In estrema sintesi l'UdA vuole avvicinarli al problema del carattere tipografico attraverso una esperienza pratica di progettazione di una scritta da realizzarsi su di un muro (graffito/murales).

## COME SI INTENDE ATTIVARE L'INTERESSE E LA CURIOSITÀ DEGLI ALLIEVI

Come primo indizio ho realizzato un breve video di "attivazione" di circa 4 minuti che ho caricato online su youtube. Chiedo agli studenti di guardarsi a casa il video prima dell'inizio di questa UdA e lo comunico con almeno quindici giorni di anticipo.

Link diretto al video di attivazione "UdA\_Briefing"<sup>2</sup> su youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=sK52VLdKE4E>

Il video racconta in stile militaresco (stando volutamente sul vago), l'organizzazione di una missione di "attacco". In estrema sintesi si chiede di:

- 1 Scoprire il nome di un potente alleato;
- 2 Creare un gruppo;
- 3 Esplorare un luogo;
- 4 Pianificare e realizzare un messaggio "a tema" per l'alleato.

1 Videogiochi simulativi di guerra tipo: "Call of Duty", "Battlefield", "Army of two", "Goth recon".

2 E' l'assegnazione di una missione militare (briefing tipo videogiochi).

Nel video ci sono già tre elementi al tema per capire chi è l'alleato "misterioso":

1\_ Il logo tipo "canale televisivo" (ancora e delfino) è in verità il marchio di Aldo Manuzio;

2\_ Durante il filmato mostro una lettera maiuscola "A" in stile aldino;

3\_ A fine video è scritto, invece di 2015, 1515 l'anno di morte di Aldo Manuzio (in numeri romani – MDXV) di cui quest'anno si festeggia il cinquecentenario.

Questi elementi sono pensati per essere una sfida ostica per gli studenti (di non facile interpretazione).

Infine la schermata di chiusura del video riporta delle coordinate di un luogo (URL di OpenStreetMaps) questo è il secondo indizio.

Link diretto a OpenStreetMaps di inquadramento dell'area:

<http://www.openstreetmap.org/#map=19/45.54702/11.53887>

## QUALI ATTIVITÀ SI INTENDONO SVOLGERE PRIMA DELLA LEZIONE

Il giorno precedente alla prima lezione invio alla loro posta elettronica (come citato nel video di "attivazione") il terzo indizio: un file PDF contenente una lettera a testa (o più lettere a testa in base al numero degli studenti). In totale avrò 17 lettere che compongono la frase con nome ALDUS PIUS MANUTIUS (Aldo Pio Manuzio in latino).

Nella mail, fingendomi il loro Colonnello, chiedo di unire le forze per decodificare il nome dell'alleato.

In questa fase non sono necessarie particolari preconoscenze. In ogni caso qualsiasi studente al terzo anno di una scuola artistica avrà già approcciato in modo autonomo o casuale/istintivo l'utilizzo delle varie font.

## QUALI ATTIVITÀ SI INTENDONO SVOLGERE IN AULA

Le tempistiche sono stimate ipotizzando lezioni da 2 ore e dedicando a questo tema una lezione a settimana. Tutta l'UdA è pensata per svolgersi in sei settimane.

### PRIMA LEZIONE IN CLASSE

Nella prima lezione, appena arrivati in aula, apro la discussione sulla decodifica del nome dell'alleato segreto. Qui tutta la classe lavora insieme facendo ipotesi. In caso di eccessiva difficoltà suggerisco di riguardare con attenzione il video facendo capire che ci sono indizi nascosti che vanno oltre le semplici parole dette (il simbolo, le scritte).

Lo scopo di questa lezione è arrivare a decodificare insieme il nome del personaggio alleato che è Aldo Manuzio. Se sono in difficoltà li posso indirizzare in qualche motore di anagrammi per ridurre le possibilità<sup>3</sup>.

Scoperto il nome chiedo: *"Chi conosce già Manuzio? Chi lo ha sentito almeno nominare? In che contesto?" e così via.* Lascio il tempo fino alla fine della lezione per ricercare in internet materiale sul personaggio scoperto utilizzando la domanda guida: *"Perché è importante Aldo Manuzio?"*.

### COMPITI PER CASA

Chiedo semplicemente di pensare a che tipo di messaggio si può associare al personaggio appena scoperto. Spiego che dalla prossima lezione ci si dividerà in gruppi e che ogni gruppo sarà in "competizione" con gli altri per realizzare il lavoro migliore.

## SECONDA LEZIONE IN CLASSE

Come anticipato (e previsto nel video di “attivazione”) chiedo, in classe, di creare gruppi di 3/5 studenti. Lascio che si organizzino autonomamente, ma se le cose vanno troppo per le lunghe intervengo cercando di “mescolare” studenti più motivati con altri meno, per cercare di ottenere gruppi abbastanza eterogenei. Inizia ora il lavoro in gruppi. Consiglio ad ogni gruppo di fare un “brainstorming” sul tema e segnare per iscritto tutto ciò che emerge. Poi li lascio lavorare sull'ipotesi di messaggio da proporre e sull'eventuale ricerca di altro materiale (in rete o nei libri). Passo tra i banchi e dove necessario, chiarisco che l'unico vincolo è che **il messaggio deve essere realizzato con il solo uso di caratteri tipografici**. In questa fase non entro nel merito della scelta del messaggio da comunicare (che può andare, a solo titolo di esempio, da una singola lettera ad un lungo scritto o a una composizione artistica, anche astratta, utilizzando le lettere).

### COMPITI PER CASA

Lascio il collegamento ad una brevissima presentazione online (6 immagini). Si tratta del quarto e ultimo indizio. Link diretto alla breve presentazione chiamata “UdA\_Target” in Prezi: [http://prezi.com/h4un6uxjo\\_el/?utm\\_campaign=share&utm\\_medium=copy&rc=ex0share](http://prezi.com/h4un6uxjo_el/?utm_campaign=share&utm_medium=copy&rc=ex0share)

In sintesi la presentazione mostra il luogo dove realizzare il murales/graffito: si tratta di una ampia parete fianco di un ex-cinema in disuso (Cinema Arlecchino<sup>4</sup>).

Chiedo di vedere la presentazione a casa e, autonomamente, organizzarsi (da soli o con il proprio gruppo di compagni) per andare a visitare il luogo segnalato e fare un proprio rilievo prima della prossima lezione in classe. Lascio gli studenti liberi sul concetto di “rilievo”<sup>5</sup> (nella presentazione suggerisco “foto e misure”).

## TERZA LEZIONE IN CLASSE

Chiedo subito: *“Allora avete visto il luogo? Lo conoscevate già? Che rilievi avete fatto? Cosa avete notato? Cosa vi ha colpito?”* e così via. Quindi chiedo ad ogni gruppo di esporre le proprie impressioni sul luogo e mostrare gli eventuali materiali ottenuti dal rilievo. Si discute collettivamente sui materiali e le impressioni avute dagli altri gruppi cercando di capire punti di contatto e differenze. Io, come docente, cerco di mettere ben in luce gli elementi più originali emersi dalle varie analisi. Tutto il tempo eventualmente avanzato dal dibattito gli studenti si rimettono a lavorare in gruppo sul messaggio. Spingo perché in ogni gruppo emerga l'idea più convincente, ma lascio a loro la scelta che ritengono più opportuna.

### COMPITI PER CASA

Chiedo di andare avanti a lavorare e utilizzare spazio condiviso in rete<sup>6</sup> per scambiarsi le informazioni e i materiali all'interno del singolo gruppo. Spiego che dalla prossima lezione non si discuterà più sul messaggio da produrre (il contenuto) ma sulla modalità di realizzazione del messaggio (la forma: il carattere, l'impaginazione e il colore).

## LEZIONI QUARTA/QUINTA IN CLASSE

Ogni gruppo espone brevemente che testo (o al limite lettera/lettere) ha deciso per la propria proposta di messaggio per Aldo Manuzio. Poi si lavora in classe sempre a gruppi. Ogni gruppo elabora la sua proposta di impaginazione, colore e carattere, in autonomia dagli altri gruppi. Io giro tra i gruppi dando consigli e cercando di mettere in evidenza: scelta consapevole dei caratteri (font) per la scritta, adeguatezza del messaggio proposto (rimando esplicito o implicito ad Aldo Manuzio o alla sua opera o a qualche elemento a lui collegato). Spingo i vari gruppi a esplorare i vari font presenti nella propria macchina e a installarne dei nuovi trovati in internet<sup>7</sup>. Dove serve illustro come installare i font e che formati informatici comuni hanno (OTF, TTF).

4 Spazio che nel 2009 il Comune di Vicenza nel 2009 ha affidato ad alcuni giovani writers per creare dei colorati graffiti (che fanno la parodia ad alcuni prodotti commerciali e più in generale agli strumenti pubblicitari).

5 Il rilievo tradizionale prevederebbe foto e misure della superficie muraria e del contesto, ma gli studenti potrebbero proporre altre soluzioni interessanti (ad esempio interviste, suoni e rumori, filmati, schizzi a mano e così via).

6 Per esempio il noto spazio gratuito di Google ([https://www.google.com/intl/it\\_it/drive/](https://www.google.com/intl/it_it/drive/)).

7 Ponendo particolare attenzione alle licenze delle font (per esempio Licenza SIL OFL: [http://scripts.sil.org/OFL\\_web](http://scripts.sil.org/OFL_web)).

Li invito ad iniziare con semplici schizzi a mano su carta per fissare l'idea, per poi passare alla fase digitale.

### COMPITI PER CASA

Completare il lavoro di gruppo. Spiego come per la sesta lezione ogni gruppo dovrà mostrare e illustrare la propria proposta definitiva. Il prodotto dovrà essere un file digitale<sup>8</sup> (di qualsiasi formato) in modo che sia possibile proiettarlo e commentarlo insieme.

### LEZIONE SESTA IN CLASSE (e ultima)

Vengono proiettate senza commento le immagini prodotte. Il gruppo che ha l'immagine proiettata non ha diritto di parola e gli altri commentano brevemente la prima impressione che l'immagine suscita. Ogni gruppo vota il lavoro degli altri gruppi sulla base del solo prodotto. Successivamente, a turno, ogni gruppo illustra alla classe il proprio lavoro (in un tempo di 5 minuti a gruppo). Io faccio notare la tradizionale differenza tra la *"comunicazione del messaggio"* (cosa si voleva dire), *"ricezione del messaggio"* (cosa si è percepito). Ora ogni singolo studente si autovaluta. Quindi l'insegnante valuta il lavoro di ogni gruppo e lo commenta motivandolo davanti a tutti.

Per staccare faccio vedere un video animato di 5 minuti che riassume la storia dei caratteri che si intitola *"The History of Typography"* di Ben Barrett-Forrest:

<https://www.youtube.com/watch?v=wOgIkxAfJsk>

La seconda parte della lezione tengo il classicissimo pizzotto frontale (con una serie di immagini proiettate di appoggio), dove riassumo le basi per una introduzione al mondo delle font. In particolare tratto brevemente i seguenti argomenti: terminologia base; caratteri e font; typedesign e lettering; alfabeto tipografico; graziati e lineari; cenni di tipometria; classificazione delle font; le font più comuni in uso su PC.

## QUALI VERIFICHE DEGLI APPRENDIMENTI CONCLUDONO L'ATTIVITÀ DIDATTICA

La verifica è integrata nell'UdA e prevede la valutazione del prodotto finale (un file digitale) e del processo svolto. In pratica si realizza l'insieme delle tre valutazioni: la valutazione dei gruppi, l'autovalutazione dei singoli e la valutazione del docente.

Io distribuisco ad ogni gruppo delle stelline di cartoncino dorato (tipo "gradi militari"). Ogni gruppo può votare con le stelline il prodotto degli altri gruppi cioè ha un totale di stelline da distribuire (il totale è pensato per essere in numero minore del massimo assegnabile<sup>9</sup>). Il minimo voto è 1 stellina (base), intermedio 2 (medio) e massimo 3 stelline (alto) per ogni gruppo avversario. Ogni singolo studente deve *"autovalutarsi"* in base alla percezione del proprio contributo al lavoro svolto nel suo gruppo, sempre da 1 a 3 stelline.

Io valuto il prodotto dei gruppi (sempre da 1 a 3 stelline).

Inoltre, come docente, assegno alcune stelline "bonus" (come da indicazioni del video di "attivazione") a:

- gli studenti con le idee più originali (da 1 a 3 stelle in più);
- gli studenti più veloci ad elaborare (1 stella in più).

8 Abituare lo studente a produrre un risultato finale digitale ma lasciando la possibilità di procedere come meglio crede per tutta l'elaborazione del progetto (per esempio con foto, cartaceo, collage, scansione ecc...).

9 Per esempio se ho 5 gruppi: non consegno ad ogni gruppo 12 stelle (4x3) ma 8 stelle. Questo per non permettere di dare a tutti il voto massimo, ma per costringere a fare una valutazione di merito (chi ha fatto il lavoro migliore?).

Alla fine, in base al numero di stelline raggiunte, ogni studente avrà il suo “grado militare” in un medagliere del tipo (esempio<sup>10</sup>):

Fino a X stelline = **Soldato**;  
Tra X e Y stelline = **Caporale**;  
Tra Y e Z stelline = **Tenente**;  
Sopra Z stelline = **Maggiore**.

Questa è da intendersi una valutazione formativa. A fine del quadrimestre avverrà la più tradizionale valutazione sommativa in vista della pagellina.

### COMPITI PER CASA

Lascio agli studenti interessati degli spunti video (facoltativi) di approfondimento:

<https://www.youtube.com/watch?v=Kozxhg2hmmE> [uso di freesoftware per i font | 1 ora]

[https://www.youtube.com/watch?v=t\\_\\_AN6d8FWQ](https://www.youtube.com/watch?v=t__AN6d8FWQ) [documentario sull'Helvetica | 1,5 ore]

<https://www.youtube.com/watch?v=Xwahw7mdeXQ> [esempi di abbinamenti font | 12 minuti]

## IN CHE MODO L'APPROCCIO PROPOSTO DIFFERISCE DAL SUO APPROCCIO TRADIZIONALE?

In pratica nell'impostazione tradizionale avrei fatto (ed ho già sperimentato qualcosa di simile), un ciclo di tre lezioni cronologiche per introdurre l'argomento:

1 Primi segni (preistoria e invenzione della scrittura);

2 Alfabeto (alfabeto latino e i caratteri tipografici);

3 Manuzio (chi era Aldo Manuzio e perché è importante nella storia della tipografia/grafica).

Solo dopo avrei chiesto agli studenti di creare un murales con una scritta per ricordare Aldo Manuzio nella ricorrenza del cinquecentenario dalla morte in Venezia.

Questa UdA, con l'approccio della “didattica capovolta”, presenta queste caratteristiche:

La lezione frontale tradizionale si effettua solo alla fine come sintesi del lavoro.

Non si fornisce il materiale da studiare, ma viene cercato e proposto dagli studenti.

Possono emergere più soluzioni alla stessa situazione di partenza e nessuna è valida o scartabile a priori.

L'insegnante facilita/coordina, se richiesto dà consigli, ma non impone una verità preconfezionata.

### NOTE

L'approccio militarista è da intendersi come parodia in quanto il sottoscritto è un convinto pacifista.

### RINGRAZIAMENTI

Fonte di ispirazione per l'ambientazione militare Mauro “*Professionale*” Gobbato (fondatore di softair/wargames di Vicenza).

Si ringrazia per la consulenza videoludica e sigla musicale Francesco “*Bonetz*” Bonetto (studente del Liceo Musicale Pigafetta di Vicenza).

Supervisione teatrale Paolo Baldisserotto (professore della S.D.B. Trento).

### LICENZA DEL DOCUMENTO E ALLEGATI

Licenza libera WTFPL v\_2 (2004) | [www.wtfpl.net](http://www.wtfpl.net)

Font liberi utilizzati “Liberation Sans” - Licenza GPL e “Ubuntu” - Licenza Ubuntu Font

10 Per mettere il numero e la valutazione servirebbe sapere con precisione il numero di gruppi nella classe (indicativamente variabili da da 4 gruppi per 20 studenti a 7/8 gruppi per 24 studenti, o più).

# ALLEGATO \_ 1

## SCENEGGIATURA "MISSION BREFING"

MUSICA "007"  
TITOLO: TFA UdA  
Logo IUAV  
BRIEFING  
Dissolvenza  
Logo FestinaLente

### TESTO DA RECITARE ENFATICO

Soldato qui è il Colonnello Conte che ti parla dalla base sottomarina dello IUAV di Venezia. Questo è il briefing della tua missione.

Nome in codice Effe Effe Effe.

Ascoltami bene:

L'obiettivo della missione è scoprire l'identità segreta di un nostro potente alleato. Poi progettare un messaggio in codice a lui diretto. Infine realizzare il messaggio in un target sensibile.

Ora forma il tuo distaccamento di commando con tre o cinque alti soldati della tua caserma. Le coordinate del bersaglio sono indicate alla fine di questo video: memorizzale. I codici da utilizzare ti saranno inviati alla tua casella elettronica riservata, decodificali insieme agli altri soldati per scoprire l'identità del nostro alleato: mi raccomando non divulgare la notizia. Con le tue capacità di spionaggio cerca di ottenere più notizie che puoi sul nostro alleato: saranno informazioni preziose.

Per realizzare il messaggio a lui diretto l'unico vincolo tassativo sarà utilizzare codici di questo tipo:

> **mostro la lettera A**

Guardami: Hai capito?!

Vediamo in dettaglio la tua missione:

#### **Fase 1 – Sentinelle**

Esplora l'area, senza dare nell'occhio.

#### **Fase 2 – Strategie militari**

Con il tuo distaccamento, elabora a tavolino, un piano d'attacco.

#### **Fase 3 – Attacco**

Incursione d'attacco sul luogo target

#### **Fase 4 – Debriefing**

Il più alto in grado relazione sull'andamento della missione a me.

Le armi

> **mostro il boomerang**

sono a scelta libera, rifornisciti in armeria e di che ti mando io.

Valuterò personalmente gli elementi tattici per la riuscita della missione ed in particolare:

- originalità della strategia militare
- velocità di esecuzione

> **mostro il cronometro**

Scadenza della missione: da ora; al primo marzo.

Buona fortuna e torna vincitore.

Questo messaggio si autodistruggerà tra 5 secondi: 5, 4, 3, 2, 1, 0...

\*ESPLOSIONE\*

SCHERMATA RIASSUNTIVA  
Missione: F.F.F. \_ Fronte Fonte Font  
Obiettivo: Top-Secret  
- Scoprire l'identità dell'alleato  
- Pensare un messaggio per l'alleato  
- Realizzare il messaggio nel luogo target  
Scadenza: 01/03/2015 ore 23.55

Target: <http://www.openstreetmap.org/#map=19/45.54702/11.53887>

# ALLEGATO \_ 2

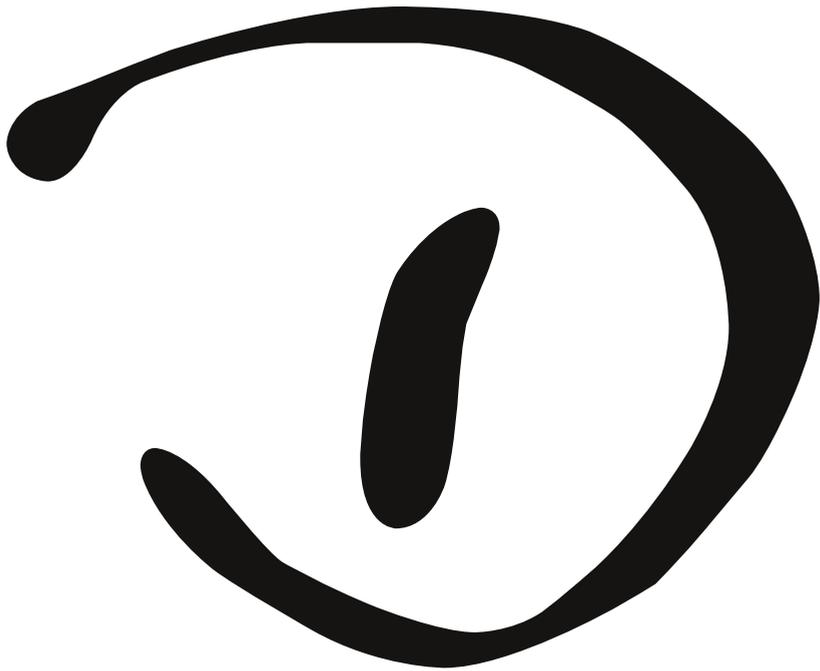
**SCHEDE DI LETTERE** [da inviare via mail come indizio per decodificare il nome dell'alleato]

# UdA

**Indizi casuali**

A





U U

**S**

P

I

U U

**S**

**M**

A

**N**

U U

T

I

U U

**S**